

Michael Weisser
im Interview mit
Joachim Alpers
Michael Haitel



Science Fiction
Ideen für die Zukunft
Utopien und Visionen



Michael Weisser

Medienkünstler

im Interview mit den
Science-Fiction-Spezialisten

Teil 1 - Joachim Alpers

und

Teil 2 - Michael Haitel

*

*Always the beautiful answer /
who asks the more beautiful question?*
(Edward Estlin Cummings / 1894-1962)

WhitePaperCollection – Edit.14

Das Interview Haitel mit Weisser

33 Jahre später:

Interview:

Michael Haitel mit Michael Weisser

Februar/2014

Im Jahr 1983 hast du ein Interview zum Thema Science-Fiction mit Hans Joachim Alpers geführt. Dieses Interview wurde im Lesebuch der deutschen Science-Fiction 1984 im Corian-Verlag veröffentlicht. Damals warst du 35, heute bist du 68 – es sind also genau dreiunddreißig Jahre vergangen. Was hat sich bei dir, in deinem Verhältnis zur SF, in deinem Beruf und in deinen Interessen seit damals verändert?

MW: Seit damals hat sich die Erde weiter um die eigene Achse gedreht; sie schlingert dabei, aber wir bemerken das nicht ;-)). Ich will sagen: Grundsätzlich hat sich bei mir wenig geändert. Ich bin weiterhin neugierig und in Bewegung, entdecke die Welt, sammle Eindrücke und Erfahrungen, ordne diese ein, bewerte und orientiere mich im Dschungel der grünen Möglichkeiten. Das fordert heraus, macht Spaß, bringt frische Farben und spannende Kontakte ins Leben. So stelle ich mir ein Leben vor.

Im Detail hat sich natürlich einiges geändert, was die Themen, die Methoden, die Techniken, die Komplexität und die Schwerpunkte betrifft.

Über die Science-Fiction bin ich zur Produktion von elektronischer Musik (mit der Formation »Software«) und von »World music«, der »Weltmusik« (mit der Formation »G.E.N.E.«) gekommen, habe die Welt bereist, Klänge und Fotos aufgenommen, Konzepte entworfen, in verschiedenen Kooperationen zwei Musikformationen und ein Musiklabel (IC/DigItMusic) aufgebaut, viele Idee gehabt, viele Konzepte geschrieben und sehr viele für mich wertvolle Erfahrungen gemacht.

MH: Und die Fehler?

MW: Fehler sollte man als wichtige Erfahrungsquellen sehen. Sie kosten Zeit, Geld und Nerven, meist alles zusammen, aber sie bieten auch eine interessante Perspektive, die zu leicht übersehen wird. Wenn man den Druck des negativen Gefühls zur Seite legt, wenn man

eingefahrene Verhaltensmuster überwindet und sich fragt, was an dieser Situation positiv sein könnte, ist man auf dem richtigen Weg.

Rund siebzehn Jahre lang habe ich mich mit der Musik beschäftigt, mit neuen Klangfarben, neuen Klangräumen, neuen Formen der Präsentation und der Vermittlung. Dann entwickelte sich mit dem Internet eine neue Form der globalen Rezeption und Vermarktung von Musik und überwand den Tonträger CD. Das ungehemmte Kopieren unserer Musikeditionen im Label IC verhinderte die Wirtschaftlichkeit. Diesen Trend habe ich zum Glück vorzeitig erkannt und mich ab dem Jahr 2000 wieder auf die Kunst konzentriert. Diesmal aber nicht mit dem Schwerpunkt auf Malerei und Collage, sondern mit dem Schwerpunkt auf digitaler Fotografie, neuen Medien und dem Prinzip der Vernetzung.

Mein Ausflug von der bildenden Kunst (die ich in Praxis und Theorie studiert habe) in die Science-Fiction war damals kein »Jobwechsel«, sondern genau genommen eine Folge meines Erkenntnisinteresses. Ich war neugierig, wollte in die Zukunft sehen und dabei die prägenden Kräfte unseres technologischen Zeitalters ein klein wenig besser kennenlernen. Und ich suchte nach neuen Herausforderungen, wollte mich nicht wiederholen, sondern möglichst Neues machen, fremde Themen erkunden, erforschen, experimentieren, entwickeln, optimieren und gestalten. Und dies mit den drei Medien Bild, Klang und Wort.

MH: Wie kam es zum ersten SF-Roman?

MW: Die Entscheidung, Science-Fiction zu schreiben, und dann auch gleich mit einem Roman zu starten, schnippt man nicht aus den Fingern. So etwas ist ein Prozess und dazu gehören Vorgeschichten.

Vielleicht ist es bei dieser Gelegenheit ganz interessant, diese Vorgeschichten in Erinnerung zu rufen, ihnen nachzugehen, um exemplarisch aufzuzeigen, wie eine Ambition zur SF entstehen kann. Welche Erlebnisse, Faktoren, Zufälle, Unfälle und Entscheidungen begründen das Entstehen von Motivation und Interesse und führen letztlich zur Handlung? Diese Fragen habe ich mir bislang nicht in dieser Klarheit gestellt, muss also selber erst recherchieren, um antworten zu können. –

Die eigene Vergangenheit hat mich eigentlich nie interessiert. Mein Blick war immer auf das ausgerichtet, was vor mir liegt, was morgen kommt ... erst als das ZKM, das Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe im Juni 2008 einen Großteil meines künstlerischen

Werkes in seine Sammlung aufnahm, wurde von der Direktion die Bitte vorgetragen, diese Werkserie durch eine chronologische Biografie zu kommentieren. Ich sollte der Frage nachgehen, inwieweit sich Erlebnisse in einem künstlerischen Werk niederschlagen und in diesem Werk vielleicht sogar zu erkennen sind. Gibt es durchgängige Themen, Methoden, Herangehensweisen, Vorlieben, Abneigungen? Wenn man solchen Fragen nachgeht, kommt es auch zu interessanten Erinnerungen und Überlegungen, welche Fehler man begangen hat, welche Gelegenheiten man verpasst hat.

Zwei Jahre lang habe ich für ein computergestütztes Datenbankinventar recherchiert, an einer Chronologie der wichtigen Ereignisse gearbeitet, habe die Datenbank programmiert und ständig ergänzt, habe Texte geschrieben und Bilder eingearbeitet. Noch heute stoße ich auf Quellen oder werde durch Fragen – wie jetzt – angehalten, dieses Archiv zu ergänzen.

Die Frage, wie es zu meinem ersten SF-Roman kam, klingt einfach, doch die Antwort ist es nicht. Sie hängt zusammen mit der Frage, inwieweit sich ein Werk zum Beispiel der bildenden Kunst über einen längeren Zeitraum entwickelt. So etwas stellt sich nicht als linearer Verlauf der einfachen Ursache und Wirkung dar, sondern als eine komplexe Vernetzung vieler Erlebnisse und frühester Ereignisse. Es ist ein Spiel zahlreicher Kräfte zwischen Absicht und Zufall, zwischen übersehenen und erkannten Chancen, im Chaos der Möglichkeiten und in geschaffenen Ordnungen. Vieles spielt eine Rolle. In jedem Fall die Kindheit, denn auf der baut man auf. Es sind Menschen, die man trifft. Orte, die man aufsucht. Fragen, die man stellt, und Antworten, die man bekommt. Ideen, die man plötzlich hat und Konzepte, die man daraus entwickelt. Es geht um das, was man macht oder falsch macht, und sogar um das, was man nicht macht. Es geht um Neugier, Ausdauer und Kreativität! Es geht um Glück und Pech und wie man damit umgeht. Und unter all diesen Kräften wirkt die Motivation, die antreibt, die Sehnsucht, die man entwickelt, die Werte, nach denen man denkt und handelt, die man befragt und prüft und gegebenenfalls auch korrigiert.

Um die einfach klingende Frage zu beantworten, wie es zu meinem ersten SF-Roman, zu seiner Form und seinem Thema kam, muss ich also zurückgehen in einige Vorgeschichten

Die Fantasie: Eine meiner Vorgeschichten beginnt in meinem Heimatort Cuxhaven an der Nordsee. Wir haben wenige Meter vor dem Döser Seedeich gewohnt. So haben mich die Naturgewalten der Nordsee geprägt. Als Kind bin ich am Deich aufgewachsen und habe zwischen den Gezeiten im Sand, im Schlick, in der Sonne, im Regen, im Schnee, im

Rauschen der See und des Windes gespielt. Wir Kinder am Strand spielten im Geruch gammelnder Flora und Fauna der Nordsee. Fernseher und Videospiele gab es damals nicht. Nur die Wohn-Straße als Sackgasse, den Deich, die Deichwiesen, die Promenade, den Strand, die See, die Muschelbänke und dahinter wieder und wieder die endlos erscheinende See.

Es gibt Erinnerungen an eine große Linde in der Straße, unter der ein riesiger, schwarzer Drache schlief (so sagte man uns Kindern) und es gibt Erinnerungen an hohe Silberpappeln, in deren Kronen wild die Blätter rauschten und in denen Kobolde, Hexen, Teufel, Geister und Elfen ihr Unwesen trieben (wie man uns vorlas).

Es gibt Erinnerungen an die raue Stimme vom Kapitän, »Kuddel« Utermark, der vom Fischfang kam, mir von Seeräubern erzählte und rauschende Seeschnecken mitbrachte, in denen schöne Seejungfrauen flüsterten – so jedenfalls sagte er mit Lächeln auf den Lippen. Meine Kindheit war erfüllt von abenteuerlichen Geschichten und von vielen Eindrücken, die sich aus dem steten Wechsel der Naturkräfte an der See und aus den zerlesenen Märchenbüchern der Gebrüder Grimm speisten. Dem gesprochenen Wort hörte ich begeistert zu und erfand parallel zum Alltag immer mehr eigene, gedachte und geträumte Welten.

Kuddel Utermark war es auch, der mir erklärte, was zwischen dem Wasser und der Luft, zwischen dem blauen Meer und dem blauen Himmel war: der Horizont! Und darin (nicht dahinter) wurde alles geboren, was im Meer und im Himmel lebte. Dennoch hat mich schon als Kind die Frage bewegt und nie verlassen: was denn hinter dem Horizont verborgen ist und dahinter und dahinter?

Die Neugierde: Ein Erlebnis geht zurück auf die Zeit, als ich etwa fünf Jahre alt war. Ich hatte im Oktober Geburtstag und bekam von »Tante Lene« ein »Stehaufmännchen« geschenkt. Es war in dieser Nachkriegszeit ein seltener Spielzeug, eine beschwerte Halbkugel, mit einem konischen Kegel, bunt als Clown angemalt. Ich ging in unser Treppenhaus und warf den Clown über das Geländer tief hinunter auf den Terrazzoboden des Kellers. Die Figur zerplatzte und ich wurde von wütenden Eltern bestraft. Auf die ungläubige Frage nach dem Warum gab ich die Antwort: »Ich will sehen, was drin ist.«

Das Wort: Anfang der 60er Jahre habe ich ständig gelesen und mit Worten experimentiert, man könnte es Lyrik nennen. Die Banalitäten des Alltags waren mein Thema und 1968 erschien mein erstes Gedicht im Feuilleton der FAZ. Das hat mich motiviert,

weiterzumachen. 1969 erschien mein erstes Buch mit dreizehn Gedichten und fünf Radierungen eines Studienkollegen. Die Kölner Buchhandlung König kaufte alle Exemplare unserer signierten Edition und verdiente sehr viel Geld damit.

Meine Schlüsselromane in dieser Zeit waren »Der Mythos von Sisyphos – Ein Versuch über das Absurde« von Albert Camus, »Im Wendekreis des Krebses« von Henry Miller und die beiden Bücher »Die künstlichen Paradiese« und »Die Blumen des Bösen« von Charles Baudelaire.

Die Wissenschaft: Mein Hang zur Literatur wurde begleitet von meinem Hang zur Wissenschaft. Es ergab sich ein Wechselspiel zwischen Fantasie und Kalkül. Meine schulischen Stärken waren Deutsch, Kunst und Naturwissenschaften. Also machte ich in der Mitte der 60er Jahre ein Praktikum in einem chemischen Forschungslabor. Ich wollte Chemie studieren. Wie kam es zu so einem Interesse? Vielleicht durch Begeisterung?

Das Geheimnis: Im Alter von zwölf Jahren entdeckte ich im Bücherschrank meiner Eltern eine Reihe von zwölf dicken, gleich aussehenden Büchern. Zwölf Mal das gleiche Buch? Ich prüfte es nach und fand heraus, dass es zwölf gleich aussehende Bücher mit unterschiedlichem Inhalt waren. Mein Vater nannte sie die »Enzyklopädie«. Es war der Große Brockhaus.

Mich faszinierte das Geheimnis, das in dem fremden Wort »En-zy-klo-pä-die« klang. Diese Enzyklopädie wurde mein Lehrbuch. Ich las darin wie in einem Buch und lernte lesend.

Die Alchemie: Im ersten Band dieser Enzyklopädie stieß ich auf das Wort »Alchemie«. Die Vorstellung, den »Stein der Weisen« in Form einer Tinktur zu finden, die die Umwandlung eines unedlen Metalls zu Gold ermöglicht, oder durch Transmutation ein Allheilmittel herstellen zu können, bewegte meine Fantasien. Ich sah mich als Alchemist, der in das Mysterium der Natur eindringt, der Stoffe aus der Natur veredelt und wie ein Zauberer den Mikrokosmos im Makrokosmos widerspiegelt.

Begeistert von der Aura dieses großen Geheimnisses machte ich mich im Alter von dreizehn Jahren auf die Suche nach mehr Wissen. Der Vater eines Schulfreundes schenkte mir ein abgegriffenes Buch, das auf dem Manuskript aus dem Nachlass eines ungenannten, aber »echten Arkanologen« um 1880 basierte und die Theorie vertrat, dass es eine einzige Ursache

und daher für alles ein einziges Heilmittel gäbe. »Die Arkanologie oder die Heilkunde der Alchemisten« ersetzte mir damals jedes Schulbuch, und die darin beschriebene »prima materia« erforschen zu können, mag mich beflügelt haben, mit einem Praktikum in einem chemischen Forschungslabor in Bonn ein Studium der Chemie anzustreben, was ich dann aber zugunsten der freien Künste aufgab.

Die Wissenschaftsdichtung SF: Im Alter von vierzehn Jahren entdeckte ich parallel zur enzyklopädischen Sammlung und zum Fachbuch das Comicserienheft, das plakative Bildfolgen mit kurzen Texten kombiniert.

Sigurd und Bodo, die ritterlichen Helden, führten mich in die Vergangenheit des Mittelalters, und Nic, der Weltraumfahrer, führte mich in eine fantastische Zukunft voller Abenteuer mit außerirdischem Leben. Das elterliche Verbot, diesen »Schund« zu lesen, machte die Comics für mich zum Schatz.

Die starke Wirkung dieser Hefte mit ihren Bildgeschichten lag für mich in der Verbindung von stichwortartigen Beschreibungen mit bunten Zeichnungen. Beide Medien waren grob und sehr unscharf in ihrer Information. Auf diese Weise wurde meiner Fantasie immer wieder neue und reiche Nahrung boten.

Nic, der Pionier des Weltalls, war mein Held, weil er als Identifikationsfigur in fernen Welten Gefahren bestand und in seiner Omnipotenz alle Überraschungen souverän meisterte. Er hatte keine Angst vor dem Neuen, dem Anderen, dem Fremden oder dem Mächtigen. (Ist es Zufall, dass mein Sohn auf den Namen Niclas getauft wurde und Nic genannt wird???)

Besonders beeindruckte mich der Mut dieses galaktischen Helden, mit dem er auf das Fremde in Toleranz, Respekt und Souveränität reagierte. Diese fantastischen Reisen in unbekannte Welten mögen mich angeregt haben, in meinen Romanen »Syn-Code-7« (1982), »DigIt« (1983), »Off-Shore« (1983) und »Dea Alba« (1988) mit eigenen Worten solche Welten zu schaffen und in Kurzgeschichten wie »Galaxy Cygnus-A« (1983) und »GES-Projekt« (1988) das Neue und Fremde zu beschreiben.

Die Berufsperspektive: Wenn man die Begriffe Neugierde, Wissenschaft und Alchemie kombiniert, ergibt sich ein Schwerpunkt des Interesses. Mein damaliges Zeugnis bescheinigte Stärken in Deutsch, Kunst, Physik und Chemie. Die Naturwissenschaften signalisierten ein

seriöses Berufsziel und so beschloss meine Familie (und ich stimmte zu), dass ich Chemie studieren sollte. »Chemie« – ich nahm den Begriff ernst und stellte mir die »Scheide-Kunst« vor, die sich mit dem Aufbau, den Eigenschaften und der Umwandlung von Stoffen beschäftigt. Ich erinnerte mich an den Deutschunterricht und die Lektüre des »Faust« als eine Tragödie von Johann Wolfgang von Goethe, erschienen 1808 in der J. G. Cotta'schen Buchhandlung Tübingen (mit Standort in meinem Bücherregal) und dem bekannten Ausspruch des Mephistopheles: »Dass ich erkenne, was die Welt im Innersten zusammenhält.« Dieser hohe Anspruch schien mir damals angemessen, mein kommender Beruf zu werden. Aber es kam anders.

Die Überraschung: Als ich im Forschungslabor der Vereinigten Aluminiumwerke in Bonn neben den promovierten Chemikern die gleichen Analysen kochte, wurde klar, dass es hier nicht um Freiheit und faszinierendes Erkenntnisinteresse ging, sondern um nichts weiter als graugraue Fließbandarbeit. Also kompensierte ich dieses Jahr meines Praktikums mit Poesie.

Es war 1967 und ich wurde von einem künstlerisch engagierten Schulfreund angeregt, mich ohne Kenntnis meiner Eltern zur Aufnahmeprüfung an den Kölner Werkkunstschulen zu bewerben. Völlig überraschend bestand ich die Prüfung und startete im Alter von neunzehn Jahren das Studium der sakralen Malerei, wechselte dann in die experimentelle Malerei, in die Druckgrafik und schließlich in die Fotografie.

Die traditionelle Kunstpraxis: Mein Studium der bildenden Kunst gründete sich nicht auf einem überragenden Talent der Malerei oder der Zeichnung oder der Formgebung. Vielmehr war die Kunst für mich der Ort der Hoffnung auf Freiheit. Es ging mir nicht um eine Freiheit von etwas, sondern um die Freiheit für etwas. Die Kunst erfüllte die Vorstellungen, die ich von der Alchemie bewahrt hatte: Nach Neuem suchen, etwas schaffen, entwickeln, gestalten, verändern. Aus immateriellem materielles machen einer Idee eine Form geben, und einer Form Sinn geben und über diesen Sinn sprechen.

Es waren »die 68er«, die Zeit der »Kulturrevolution«. Über den ASTA forderten wir Seminare, luden Gastdozenten ein und besuchten Seminare der Soziologie, Systemtheorie und Ästhetik bei Alfons Silbermann, Alfred Schmidt, Niclas Luhmann, Bazon Brock und Ulrich Wienbruch. Am Ende schrieb ich für meine staatliche Abschlussprüfung zum grad. des. die Examensarbeit in ästhetischer Theorie über den »Abriss einer Theorie der bildenden Kunst«, um auch hier im alchemistischen Sinn dem Thema an die Wurzeln zu gehen. Das Studium in

Köln war eine hyperaktive Zeit der Suche, der Identitätsbildung, der Wirren und Irrungen. Es bildete sich eine Gruppe aus Studienkollegen.

Wir gründeten 1969 den Verlag »Amöben-Presse«, mit der Bedeutung des »amoibo« von »ich verändere mich«, gaben Kunstbücher heraus, gründeten 1970 die »Gesellschaft für Kunstkonsum und -produktion«, gründeten 1971 die »Planungsgruppe Kulturpolitik« und verbanden Kunst mit Bürgerinitiative, arbeiteten an Happenings, trafen uns mit Wolf Vostell, diskutierten und agierten, immer auf der Suche nach neuen Ausdrucksmöglichkeiten, nach Provokationen und Veränderungen. Eigentlich waren wir auf der ständigen Suche nach unseren Werten, also nach den Kräften, die uns im Inneren zusammenhalten.

Die Kunst-Theorie-Kritik: Wir wollten damals wissen, welche Kräfte uns bestimmen, welche Kräfte die Gesellschaft bestimmen (damals sahen wir nicht die Wissenschaft, sondern die herrschende Ideologie als die prägende Kraft!) und wir wollten wissen, warum wir welchen Werten folgen.

Auch ich schrieb mich 1972 an der Universität in Bonn und folgend an der Universität in Marburg ein. Kunstgeschichte im Hauptfach. Und in den Nebenfächern Soziologie, Politik, Erziehungswissenschaft und Kommunikationswissenschaft. Es ging uns um das Verstehen. Das Berufsziel war und blieb unbekannt und unser Leben bestritten wir durch Aushilfsjobs. Kunstpraxis und Kunst-, Kultur-, Gesellschaftstheorie ergänzten sich.

Besonders prägend war für mich eine Paris-Exkursion meines kunsthistorischen Seminars in Bonn im Jahr 1975. Mein Doktorvater Eduard Trier arrangierte ein Treffen im kleinen Kreis mit dem Künstler Max Ernst (1891–1976) kurz vor dessen Tod, im Krankenhaus. Der Austausch über die »Frottage« als Lebenshaut und über »Kunst« als einer Form der Lebensgestaltung haben mir gute Anregungen gegeben, nach einer neuen Kunst außerhalb ihres elitären Elfenbeinturms zu suchen bzw. diese in meinen Arbeiten zu entwickeln.

Also experimentierte ich abseits der Staffelei mit einer Vernetzung der Medien Bild und Wort, die ich um Klänge ergänzen wollte, um mich und den Zuschauer total in das »Ereignis« einzubinden. In einer Zeit, in der eine Diaprojektion über mehrere Projektoren, gesteuert von einer Mehrspurmaschine und das synchron zu Klängen und Musik schon als technische Herausforderung galt, waren meinem hohen Anspruch recht enge Grenzen gesetzt.

Die visionäre Kunstpraxis: Im Jahr 1975 realisierte ich mit einem Künstlerkollegen die »Kunsttotale« im Bonn-Center. Hier setzte ich in einer Projektion Musik von Terry Riley ein, einem US-Musiker, der für minimalistische Trancemusic stand. Auch Musik aus dem Album »Phaedra« (1974) der deutschen Elektronikformation Tangerine Dream kam zum Einsatz.

Besonders beeindruckt hat mich in dieser Zeit der Musiker Klaus Schulze, der von 1969 bis 1970 Mitglied bei Tangerine Dream war, sich dann aber als Elektroniksolist selbstständig machte. Seine Werke »Irrlicht« (1972), »Cyborg« (1973) und »Timewind« (1975) boten durch die frühen Synthesizer und Sequencer neue Klangfarben, die nicht durch feste Assoziationen belegt waren, sondern frisch und frei die Fantasie anregten. Die breiten Klangteppiche, die einperlenden und forttragenden Sequenzen, das kosmische Gefühl und die damals ungewöhnlich lange Dauer der Musiktitel mit mehr als zwanzig Minuten pro LP-Seite entsprachen meinem Lebensgefühl für Weite und Dauer, für Konzentration und Trance.

MH: Hast du Klaus Schulze persönlich getroffen?

MW: Ja, und in der Folge kamen wiederum mehrere Ereignisse zusammen, die mein Interesse an der SF konkreter machten. Der Name Klaus Schulze ist für meine künstlerische Arbeit in der Literatur wie auch in der Kunst deshalb wichtig, weil sich seine Vinyl-LPs »Irrlicht«, »Cyborg« und »Timewind« schon zur Mitte der 70er Jahre ständig auf meinem Plattenteller drehten. Oft genug hörte ich ein Musikstück den ganzen Tag über immer wieder, manchmal eine ganze Woche lang. Das empfand ich als inspirierend, es versetzte mich in kreative Trance und ich habe diese LPs so oft gehört, bis ihr Knacken und Rauschen überhandnahm und ich sie immer wieder neu kaufen musste. Klaus Schulze war für mich verbunden mit einer neuen Ära des Gefühls von Innovation, Aufbruch, Abenteuer, Reise. Diese Musik passte in die Zeit, sie war im anspruchsvollen Sinn pure SF.

Die ZukunftsMacher: Im Jahr 1979 habe ich für die Abteilung »Kultur und Gesellschaft« bei Radio Bremen an einem Radiofeature über »Die Ästhetik der Alltagswelt« gearbeitet. Diese Arbeit empfand ich als so herausfordernd, dass ich weitere Themen für interessante Features suchte. Weil man als Künstler ständig nach der Quelle der Ideen gefragt wurde, schien mir das Thema »Kreativität« geeignet. Also habe ich Kontakt zu Klaus Schulze aufgenommen und 1982 in seinem Studio in Winsen ein langes Interview mit ihm gemacht.

Dieses 60-Minuten-Feature über »Die ZukunftsMacher« erfasst und kommentiert insgesamt drei Interviews, nämlich mit dem Elektronikmusiker Klaus Schulze, dem Wissenschaftsliteraten Herbert W. Franke und dem damaligen SF-Lektor von Heyne, Wolfgang Jeschke. Erstmals gesendet wurde das Feature »Die ZukunftsMacher« am 4. April 1984 in der Reihe »Kultur und Gesellschaft« auf Radio Bremen II.

Die »Innovative Communication«: Aus meinem Treffen mit Klaus Schulze im Jahr 1979 ergab sich eine neue Perspektive. 1978 hatte er ein neues Label mit Namen »Innovative Communication« gegründet. Das Label war wirklich »innovativ«. Es hat mit der Gruppe IDEAL die Neue Deutsche Welle begründet und mit Musikern wie Baffo Banfi und Clara Mondshine ein neues Kapitel in der Musikelektronik aufgeschlagen. Hinzu kam, dass Klaus unter dem Namen »Wahnfried« eigene Werke auf seinem Label veröffentlichen wollte und 1979 bereits die LP »Time Actor« erschienen war.

Als wir im Verlauf meines Interviews mit ihm über meine künstlerische Arbeit sprachen, fragte er plötzlich, ob ich nicht die Gestaltung der LP-Cover für IC übernehmen wollte. So entstand mein Cover für sein zweites Album »Tonwelle«, das 1981 erschien – und viele weitere folgten.

MH: Wie bist du von der Begeisterung für elektronische Musik nun zur literarischen Science-Fiction gekommen? Gab es ein Schlüsselerlebnis?

MW: Ja. Zu diesem Zeitpunkt gab es tatsächlich ein Schlüsselerlebnis, das als Auslöser wirkte, einen fantastischen Roman über eine technisch geprägte Gesellschaft von morgen zu schreiben.

Es war Weihnachten 1980 und meine Frau hat mir am Heiligen Abend drei Bücher von Herbert W. Franke geschenkt. Es waren die SF-Romane »Das Gedankennetz«, »Der Orchideenkäfig« und »Zone Null«.

Der Titel »Der Orchideenkäfig« ließ mich Fremdes, Schönes, Bedrohliches assoziieren. Vegetative Formen in Schönheit und Vielfalt, gefangen in Technik oder: Die Pflanzen selber bilden einen solchen Käfig, oder halten etwas gefangen. Den »Orchideenkäfig« hatte ich in der Weihnachtsnacht durchgelesen. Er schließt mit den Worten: »Leicht schwankend und in

Wellenlinien ging er weiter auf die Straße hinaus – ins Freie ...« Dieses Bild hat mich beschäftigt.

»Er ging ins Freie. Ich sah ein leeres Feld vor mir und in der Ferne einen unbestimmten Horizont über dem Meer. Was liegt darin? Was liegt dahinter? Wo liegt meine Freiheit jenseits des Horizonts alltäglicher, graumäusiger Routinen, die ich um mich herum als unangenehm langweilig wahrnehme?

Angeregt von den letzten Worten in diesem Buch, entstand in mir das Bild von einer Person, die einen Raum verlässt und vor sich die Vielfalt der Entscheidung hat. Wenn nun ich diese Person bin? Was sehe ich vor mir? Die Ebene, das Meer, den Horizont, die Frage nach dem Dahinterliegenden, die mich schon als Kind auf dem Deich mit Blick in die See beschäftigt hat? Was würde ich von jetzt ab machen?«¹

Der erste SF-Roman: In der Weihnachtsnacht 1980 habe ich beschlossen, mir die Zeit für ein neues Projekt zu nehmen, nämlich einen Roman zu schreiben. Alle Vorstellungen von einer möglichen Gesellschaft, die von der Biotechnologie geprägt ist, sollten zusammenkommen. Hier hatte ich die einmalige Möglichkeit, auch über neue, denkbare Kunstformen zu schreiben, die mit den technischen Mitteln der 80er Jahre noch nicht realisierbar waren, die ich mir jedoch denken konnte. Es sollte ein Buch werden, das nicht für einen Verlag oder für eine Zielgruppe oder für einen wirtschaftlichen Erfolg geschrieben wurde, sondern ganz kompromisslos als Experiment, ob es mir überhaupt gelingt, so etwas zu schreiben.

Als der Roman 1981 fast fertig war, las ich den Aufruf eines Verlages, der visionäre Literatur zum Leben von morgen suchte. Ich schickte das Manuskript ein und hörte nichts. Über viele Wochen hinweg erfolgte keine Reaktion. Dann klingelte das Telefon und am anderen Ende meldete sich überraschend Herbert W. Franke. Er war einer der Juroren des Wettbewerbs, der Verlag konnte sich leider nicht zum Start der geplanten Buchreihe entschließen, also wurde das Projekt verworfen. Das Manuskript war somit frei. »Kann ich ihren Roman im Suhrkamp-Verlag vorstellen?«, war die Frage, auf die ich ein »Ja« als Antwort gab. Kurze Zeit später rief mich der Verleger Dr. Gottfried Honnefelder an, lud mich nach Frankfurt ein und wir zeichneten den Autorenvertrag auf eine Serie von Romanen. 1982 erschien »Syn-Code-7« in der »Phantastischen Bibliothek«. Mit einiger Verzögerung erschien 1988 dann das Kassettenbuch »Dea Alba« als Kooperation mit Herbert W. Franke.

Die SF-Literatur: 1983 folgte mein Roman »DigIt« zum Thema Computertechnologie, ebenfalls bei Suhrkamp. Als ich in meinem dritten Roman »Off-Shore« nach Anforderung des Herausgebers der »Phantastischen Bibliothek«, Franz Rottensteiner, einige Passagen »entschärfen« sollte, verließ ich Suhrkamp und wickelte auf den Corian-Verlag in Meitingen aus. Dort erschien »Off-Shore – ein Bericht am Rand der Wirklichkeit« ungekürzt als Hardcover und direkt folgend 1984 im Heyne-Verlag als Taschenbuch.

An Kurzgeschichten wurden 1982 »ego alter ego« in »Kopernikus 6« im Moewig-Verlag, 1983 »Galaxy Cygnus-A« und »... im Weissen Rauschen« im »Polaris Almanach« bei Suhrkamp und ebenfalls 1983 das »GES-Projekt A 3« in »Fomalhaut« im Goldmann-Verlag.

Im April 1984 schrieb ich einen ganzseitigen Essay über SF als »Spiegel der Träume und Ängste«, der in einer Wochenendausgabe der Süddeutschen Zeitung erschien.

Da zwischenzeitlich mein Schwerpunkt auf der Produktion von elektronischer Musik lag, schloss ich 1988 das Kapitel meiner literarischen SF mit dem Kassettenbuch »Dea Alba – eine phantastisch klingende Geschichte« ab und konzentrierte mich ganz auf Musik und Mixed-Media-Projekte.

Die Kuppelprojektion: Eine der wichtigsten Passagen in meinem ersten Roman ist die Beschreibung einer Musikvision. So sehr mich die Welt der Klänge interessierte und begeisterte, ich war kein Musiker. Also nutzte ich die Worte als Bausteine, um mein Bild von einer Totalempfindung in einem Environment zu beschreiben.

Die »Kuppelprojektion« war meine erste Beschreibung von einer »Immersion«, als einem Umfasstwerden von verschiedenen Medien mit dem Ziel, aus der virtuellen Projektion ein reales Empfinden zu erzeugen.

Die Vermischung von virtuell und real wurde an vielen Stellen des Romans umgesetzt. So beziehe ich Klaus Schulze, das Label »Innovative Communication« und sogar die Musiktitel »Time Actor« und »Tonwelle« im Nachspann unter »Klangkompositionen« und dem »Verzeichnis der Fachausdrücke« ein. Dass sich diese Vorstellungen und Beschreibungen einige Jahre später in Wirklichkeit umsetzen sollten, hat mich sehr überrascht: 1984 erschien die erste Musikproduktion meiner Formation »Software« auf dem Label »IC – Innovative Communication« und im Jahr 2000 war ich Mitgesellschafter der IC/DigIt Music GmbH.²

Die SF-Multi-Media-Vision: Über Herbert W. Franke, der das Konzept der österreichischen »ars electronica« entwickelte, ergab sich ein Kontakt nach Linz. Das ORF-Landesstudio veranstaltete im Rahmen der »ars electronica« im September 1982 das »World-SF-General-Meeting«. Zu diesem Meeting wurde ich eingeladen, einen Vortrag über »Science-Fiction in der Praxis« zu halten und in der Diskussion »Stichworte zur Konfrontation mit dem Unbekannten« vorzutragen. Als Abendveranstaltung sollte ich ein künstlerisches Event entwerfen und im großen Sendesaal des Landesstudios aufführen.³

Über meinen Kontakt zu Klaus Schulze und dessen Label »Innovative Communication« hatte ich Kontakt zum Elektronikmusiker Robert Schöder. Er war interessiert, die Musik für mein SF-Event zu produzieren, das als Multi-Media-Projekt zum Thema »Rauschen« angelegt war.

Die Story: Vom Rauschen der Lichtjahre entfernten Radiogalaxie Cygnus-A sollten ein Wissenschaftler und ein Künstler angeregt werden, ihre Fantasien zu synchronisieren. Die Fantasien der beiden sollten durch eine spezielle Technologie synchronisiert, dann in einer geodätischen Kuppel als Verbindung von Bildern und Klängen projiziert und von biotechnisch erzeugten Bioplasten in Bildern und Klängen für ein anwesendes Publikum umgesetzt werden. Es war die Grundidee der »Kuppelprojektion« im Roman »Syn-Code-7«.

Für das Projekt im Linzer ORF-Studio besuchte ich das Radioteleskop in Effelsberg und bat die Mitarbeiter des Max-Planck-Instituts für Radioastronomie, mir Radiosignale der Galaxie Cygnus-A in den hörbaren Frequenzbereich zu transformieren. Diese Signale wurden zur Grundlage des Projektes. Die LP mit der Musik von Robert Schröder erschien 1982 auf dem Label »IC – Innovative Communication«.

Die Beschreibung der Uraufführung im Linzer ORF-Studio mit einer Funktionsskizze erschien unter dem Titel »galaxie cygnus-a«. Sie bildete den realen Vorspann für eine dann folgende SF-Story mit dem Titel »... im Weißen Rauschen«. Beide Texte wurden 1983 im »Science-Fiction Almanach« von Franz Rottensteiner in der »Phantastischen Bibliothek« bei Suhrkamp veröffentlicht.

Das Thema »Rauschen« hat mich begleitet und mein Leben beeinflusst. Auch die Rückkehr zur Kunst, über die ich erstmals im Jahr 1997 zögernd nachdachte, begann mit dem Malen von rauschenden Bildern, die sich aus dreißig- bis vierzig tausend kurzen Pinselstrichen in einem meditativen Akt ergaben, bei dem ich in der Einsamkeit einer mallorcinischen Finca

mit verschiedenen Menschen stumme Zwiegespräche über das Leben und die Möglichkeiten seiner Gestaltung führte.

Im Jahr 2004 setzte das »Ästhetische Zentrum« an der Universität Bielefeld eine Anregung von mir um, ein Symposium zum Thema »Weißes Rauschen« zu veranstalten. Für dieses Event (bei dem ich auch wieder Herbert W., Franke traf) entwickelte ich eine Groß-Projektion »schneeWEISSERausch«, die vom 14. bis 17. Juli im Audimax aufgeführt wurde.

Eine ganz überraschende Reaktion auf dieses Video erhielt ich von Prof. Dr. Dr. Mihai Nadin, einem in Ästhetik promovierten Informatiker und Antizipationsforscher an der Universität Dallas/Texas/USA. Er schickte mir seine philosophischen Assoziationen zum Film mit dem Titel »Das Kräuseln der Gedanken auf eingebildetem Teich«.

Die Vision wird Realität: Die Idee der ORF-Musik-Projektion von 1982 und die damit verbundene Vision »... im Weißen Rauschen« wurde folgend vom 1986 gegründeten Software-Musik-Projekt »Syn-Code« umgesetzt. Aus der Bildwelt der Linzer Aufführung und der Musikproduktion »Syn-Code« von Software (Mergener & Weisser) wurde im Jahr 1987 ein Projektionsevent, das sich durch die Entwicklung der Medientechnik ständig veränderte und im Verlauf der Jahre immer mehr die Kriterien der Originalbeschreibung erfüllte. Im Einzelnen:

Im Januar 1987 wird das Projekt im Managementtrainingszentrum »Das Kreative Haus« in Worpswede vor der Modeschöpferin Jil Sander und ihrem Team aufgeführt.

Im Oktober 1988 findet die erste Kuppelprojektion »Syn-Phonie für Computermusik und Sternenlicht« in der Kuppel des Planetariums Bochum statt.

Im September 1989 wird auf dem Festival »Bremer Tage der Computerkultur« zur ersten Präsentation der »Digitalen Künste« in Bild, Klang und Wort das programmgesteuerte Environment »Syn-Code« als große Multimedia-Version der Firma Helga-Schröder-AV aufgeführt.

Im September 1989 folgt die erste echte, programmgesteuerte All-Sky-Projektion von Software im Planetarium Stuttgart. Als neue Bildwelt werden fraktale Computergrafiken von Herbert W. Franke eingebunden.

Während diese genannten Verschmelzungen von Musik und Bild alle noch analog produziert waren, folgte mit großem Zeitabstand im September 2012 der Sprung in das 3D-Erlebnis.

Im Verlauf meiner Ausstellung »ich:meiner:mir:mich« über analoge und digitale Identitäten im Bunker-D auf dem Campus der FH-Kiel wurde abschließend die Videofonie »Syn-Code-360« im dortigen Mediendom uraufgeführt. Der Fulldomeprogrammierer Ralph Heinsohn entwickelte aus meiner Bildwelt und eigenen 3D-Animationen ein fantastisches Szenario zu elektronischer Musik von Software (Mergener & Weisser) und erhielt hierfür zwei Awards auf folgenden Fulldome-Festivals.

Das SF-Star-Magazin: Es war gerade die Rede von der Musikformation »Software«, die aus dem Team Mergener/Weisser entstand und die ich später auch mit anderen Musikern fortführte. Auch diese Kooperation hat eine Vorgeschichte, die nach meinem Wissen bislang noch nicht bekannt geworden ist.

Im Jahr 1982 kam das neue Farb-Magazin »SF-Star« auf den Markt. Der Saarbrücker Verlag fragte nach dem »Meeting of World-SF« auf der »ars electronica« in Linz bei mir an und bat um Texte zum Thema Science-Fiction. Ich startete mit einem Artikel über Klaus Schulze, der erschien in der Ausgabe des »SF-Star« im Dezember 1982. Es folgte ein Interview mit Herbert W. Franke im Januar 1983, dann die Herausgabe des Interviews mit Klaus Schulze auf LP im März 1983 und ein Artikel über »Science-Fiction – Elektronische Visionen« ebenfalls im März 1983. Diese Artikel und mein zwischenzeitlich erschienenenes Buch »Syn-Code-7« las auch ein Musiker im kleinen Eifelort Welschbillig.

Die Musikformation Software: Es begann im Jahr 1984. Im Internet finde ich unter www.germanrock.de einen Artikel des Musikkritikers Stephan Schelle über SOFTWARE, datiert auf November 2001. In diesem Artikel werde ich zitiert: *»Weisser über die Gründung von Software: Das Magazin SF-Star war damals das führende deutsche Magazin zum Thema Science-Fiction. Es hatte eine sehr gute Verbreitung und wurde auch mit Begeisterung von einem SF-Fan mit Namen Peter Mergener aus der Südeifel gelesen, der mir eines Tages einen freundlichen Brief schrieb. Er teilte mir mit, dass er meine Romane gelesen und sich die Schulze-Interview-LP gekauft hatte und dass er begeistert war. Er versuchte, selber Musik zu machen und fragte mich, ob ich ihm irgendwie behilflich sein könnte. Eine Aufnahme seiner Musik lag dem Brief anbei. Ich fand es rundweg gesagt gut, dass jemand so aktiv reagiert und nicht nur einfach liest, sich dann wieder in den Sessel setzt, die Kopfhörer auf die Ohren zieht*

und konsumiert. Peter und ich trafen uns im Herbst 1984 in Welschbillig, einem winzigen, romantischen Ort in der Südeifel. Ländliche Idylle. Ein Jagdhaus am steilen Hang eines Mühlenbachtals. Einsam gelegen, umgeben von Wald. Wir saßen in der warmen, gelben Herbstsonne, unterhielten uns mit weitem Blick über das Tal. Ich beschrieb ihm, wie ich mir Musik vorstelle. Sehr schnell war uns bewusst: Wir vertraten die gleichen Ansichten und hatten sofort die gleiche Grundschwingung.«

Wir starteten 1984 als »Mergener & Weisser« mit den Produktionen »Beam-Scape« (1984), »Phancyfu-Fire« (1985) und »Night-Light« (1985), die als Vinyl-LP unter Klaus Schulze auf dem Label »Innovative Communication« erschienen und weltweit von der da-music in Diepholz vertrieben wurden.

MH: Verstehe ich es richtig, dass bei dir die literarische SF immer mehr mit der kosmischen E-Musik von »Software« verknüpft wurde?

MW: Wenn man SF ganz aktuell nach Wikipedia im Februar 2014 beschreibt als Science-Fiction (engl. *science* »Wissenschaft«, *fiction* »Fiktion«) also als »ein Genre der Literatur und des Films, aber auch anderer Disziplinen wie etwa der bildenden Kunst, das den Einzelnen, die Gesellschaft oder die Umwelt in (oft radikal) alternativen Konstellationen betrachtet«. Und wenn man sich darauf einigt, dass Fiktion (lat. *factio*, »Gestaltung«, »Personifikation«, als Form der »Erdichtung« von *ingere* »gestalten«, »formen«, »sich ausdenken«) »die Schaffung einer eigenen Welt durch Literatur, Film, Malerei oder andere Formen der Darstellung sowie den Umgang mit einer solchen Welt (bezeichnet)«, dann arbeite ich genau in diesem Raum des Möglichen, der im Verlauf der Zeit auch zum Tatsächlichen werden kann.

Der Rückblick: Die ersten Musikproduktionen »Chip-Meditation« (1985), »Electronic Universe« (1985), »Past Present Future« (1987) und »Syn-Code« (1987) sagten schon im Titel, worum es geht: Es geht um Zukunft! Um Entfaltung der Fantasie. Um Grenzüberschreitung. Um Aufbruch zu neuen, noch unbekanntem Ufern.

Und der Audio-Track »Voice Bit« auf der ersten Software-Produktion von 1985 hat schon damals in programmatischer Weise eine SF-Poesie (von Horst Breiter gesprochen) mit einem elektronischen Soundteppich verknüpft. Dieser Text ist programmatisch zu sehen. Er steht für meine grundlegende Auffassung von Science Fiction: »Sphäre – denkbare Räume – suche

nach fremdem Leben – ewige Suche des Menschen nach seiner Herkunft, nach seiner Zukunft, nach seinem Ebenbild...«

Dieser Titel ist zu hören, wenn man den QR-Code auf dem Cover dieser Publikation mit dem Smartphone scannt!

Die Covergestaltung des kompletten »Software«-Projektes war vorausschauend als Sammlung der ersten komplexen Computergrafiken angelegt, die ab Mitte der 80er Jahre mit Kunstanspruch entstanden. Musiktitel wie »Frontiers of Chaos«, »Julias Dream« und »Self Similarity Life« thematisierten mit Anspielungen auf Chaos und Ordnung, Julia-Mengen und Selbstähnlichkeit die Fraktaltheorie, die an der Bremer Universität von den Professoren Peitgen (Mathematiker) und Richter (Biologe) in Bilder umgesetzt wurden. Ich hatte damals die Aufgabe, diese Forschungsarbeit künstlerisch zu beraten und 1982 die erste Ausstellung mit dem Titel »Schönheit im Chaos« als Wanderausstellung des Goethe-Instituts auf den Weg zu bringen.

Der faszinierende Zoom der Forschergruppe in die selbstähnlichen Fraktale des sogenannten »Mandelbrot-Sets« offenbart eine fremde Welt bizarrer Formen, die kein SF-Film hätte besser machen können.

Wenn ich einen Rückblick vornehme, dann möchte ich auf einen Punkt des Interviews mit Joachim Alpers im Jahr 1983 zu sprechen kommen. Alpers sagt es offen. So mancher eingeschworene SF-Fan hat meine Art zu schreiben kritisiert. Die Kritik: Einfache Sachverhalte soll man nicht kompliziert beschreiben. Es war die Rede von intellektuellem Schaumschlagen. Ich bin nicht Leser. Ich bin Autor und als solcher überlege ich natürlich genau, was ich wie mache. Meine Romansprache hat zwei Gründe. Erstens wird man von einem langen Studium der Gesellschaftswissenschaften mit vielen Referaten und Vorträgen sprachlich geprägt. Und zweitens ist diese Sprache authentisch die der wissenschaftlich-technischen Intelligenz meiner beschriebenen Gesellschaften. Wer eine High-Tech-Science-Fiction will, der kann der Mannschaft seiner intergalaktischen Raumflotte keine Streitäxte in die Hand drücken – oder?

Das SF-Magazin »Zukunft!«

Fast hätte ich es vergessen! Im Jahr 1985 hatte ich nach allen Erfahrungen mit SF die Idee für ein eigenes Magazin, das jedoch nicht unter diesem Label erscheinen sollte. Der Titel war »Zukunft! Beiträge zur Kunst, Technologie und Gesellschaft«. In der Kunstsammlung des

ZKM|Karlsruhe befindet sich ein Dummi für das gedachte Projekt. Es enthält Beiträge von Herbert W. Franke über »Kreative Technologie: Der Computer und die Künste«, von Michael Weisser über »Science Fiction: Literatur der Innovation«, von Gerd Gerken über »New Age: Abschied vom Pragmatismus«, von Jürgen Claus über »Architekturtopie: Eine Zukunft unter Wasser«. Finanziert werden sollte dieses Magazin durch visionäre Anzeigenwerbungen, die auf neue Weise für neue Produkte oder Dienstleistungen werben. Durch diese Selbstfinanzierung sollte das Magazin kostenfrei an Kiosken ausliegen oder in eine Trägerzeitung eingelegt sein.

Das Dummi schickte ich mit einer Projektbeschreibung an die Computerhersteller Firmen Digital Equipment und IBM, an den Büromaschinenhersteller Olivetti und an den Zigarettenhersteller Philip Morris. Die Reaktion war interessant: Die Presseleitung von Digital Equipment Frau Dr. Imai Roehrecke lud ein nach München zum persönlichen Gespräch. Der Leiter Kommunikation bei IBM Herr Dr. Helmut Flohr lud ein nach Stuttgart zum persönlichen Gespräch. Olivetti bedauerte schriftlich, so ein Projekt nicht finanzieren zu können und Philip Morris reagierte mit Schweigen. Einige Zeit später gab Philip Morris das Trend-Magazin »Über-Morgen« heraus, das als kostenlose Beilage im Stern-Magazin verteilt wurde.

Ohne dass das »Zukunft!« realisiert wurde, entwickelten sich die anderen beiden Kontakte sehr produktiv.

IBM reagierte sehr schnell mit dem Angebot für das Magazin »IBM-Nachrichten« eine Artikelserie über die Beziehung zwischen Kunst und Technik zu verfassen, die vier Beiträge erschienen im gleichen Jahr.

Von Digital Equipment erhielt ich den Auftrag, ab 1986 eine Sammlung zu »Computer-Kunst« aufzubauen, die bis 2007 ständig wuchs und vielfach ausgestellt wurde, bis die Exponate letztlich Einzug fanden in die Sammlungen der Kunsthalle Bremen (2008) und des Sprengelmuseums Hannover (2011).

Dieser völlig unerwartete Verlauf dieses Projektes zeigt anschaulich, aus welchen Faktoren sich unverhofft »Neues« entwickeln kann.

Die SF als Mixed-Media-Kunst: Die lyrisch-offene Musik unserer Formation Software (in der Besetzung Mergener & Weisser) mit den breiten Soundteppichen und den einperlenden Stereoeffekten bot mir Raum genug, um Poesie in Deutsch oder Englisch zu integrieren. Einige Beispiele:

Unser erstes Liveevent war eine Auftragskomposition für den Südwestfunk, es war ein Konzert, das wir am 7. November 1985 im Kulturzentrum Igel/Trier gaben. Der Titel war »LIT und BIT – Gesang der Elektronen«, mit Musik von Software (Mergener & Weisser), meine Lyrik rezitiert von der Schauspielerin Tirzah Haase. Der SWF 1 sendete das Event live. Die Zweitsendung erfolgte am 20.11.1985 auf SWF 2.

Im Jahr 1987 erschien auf Produktion »Syn-Code« der Titel »Syn-Code-Sunset« mit rezitierter Poesie, eingesprochen von US-Schauspielerin Pamela Lambert.

Im Januar 1987 erfolgte die Aufführung der Tanzperformance »Realität als Simulation der Simulation« in der Kommunalen Galerie Bremen, Konzept: Michael Weisser, Choreografie/Tanz: Marie-Luise Schnettler, Musik: Software (Mergener & Weisser).

Im Jahr 1988 erschien das Kassettenbuch »Dea Alba – Eine phantastisch klingende Geschichte von Herbert W. Franke und Michael Weisser mit Computermusik von Software«. Der Text wurde von Herbert W. Franke in München und mir in Bremen jeweils auf einem Rainbow-100-Computer von DEC von 1982 geschrieben und als Text-File auf 5,25''-Diskette mit einer Kapazität von 398 kBytes (!) über dem Postweg ausgetauscht. Grundlage war ein Gedicht von mir, das als Text vorlag und das ich in eine sphärische Musik unserer Formation Software eingesprochen hatte. Das war zusammen mit der Idee, etwas über die Begegnung mit »Neuem« zu schreiben, die Quelle unserer Inspiration. Bei diesem Verfahren haben Herbert W. Franke und ich als Autoren unmittelbar in den Mastertext geschrieben, ohne Markierung, was und welche Worte oder Sätze von wem waren. Hier wurde ganz uneitel, ohne eine Spur von Konkurrenz gearbeitet, es war ein erfrischendes Erlebnis!

Entstanden ist auf diesem Weg das erste Taschenbuchobjekt als Kombination von Buch mit beiliegender Musikkassette, herausgegeben in der »Phantastischen Bibliothek« des Suhrkamp-Verlages, Frankfurt. Renate Laux, die Lektorin des Verlages, schrieb dazu am 20. Mai 1988: »Hier haben wir das Pionierwerk des Verlages – Sie sind inzwischen ja schon manchen Schritt weiter!«

Im Mai 1988 veranstaltete »Software« unter dem Titel »Syn-Code, Symphonie for Computer and DNA Molecules«, zur Eröffnung der Ausstellung »Digitale Kunst« (aus dem Bestand der Sammlung von Digital Equipment) ein Projektionsevent in der Tuchfabrik Trier.

Im August 1988 waren Mark Sakautzky als mein Partner beim Label IC³ und ich zur »Talkshow im Nachtexpress« bei TV-Tele 5 in München eingeladen. Sechzig Minuten lang diskutierten wir mit Daniel Kovac über Kunst, Technologie, Gesellschaft und die Musik von Software. Zu dieser Sendung entstand der von Peter Mergener gespielte Musikclip »Island Sunrise« zu Computeranimationen von Herbert W. Franke.

Im Jahr 1998 erschienen die beiden Titel »Crisanthemum Beauty« und »Fireworks Tattoo« auf der Software-CD »Fire-Works«. Die Kompositionen enthielten Poesie in Englisch, gesprochen von der US-Schauspielerin Pamela Lambert.

Die Medien-Kunst-Visionen: Als ich mich im Jahr 2000 entschied, meine Gesellschaftsanteile am Label IC zu verkaufen, wollte ich den Weg freimachen, um mich wieder voll auf neue Kunstformen zu konzentrieren.

Bestärkt zu diesem endgültigen Entschluss, konsequent meinem wirklichen (!) Interesse nachzugehen, hatte mich ein sehr irdisches Erlebnis, das man geradezu als Gegenteil von SF-Visionen beschreiben kann. Ab 2000 wurde ich für vier Jahre zum Schöffen (ehrenamtlicher Richter) an der 1. Strafkammer des Landgerichts Bremen bestellt. Von der Richterbank aus gewinnt man tiefen Einblick in Abgründe, Schicksale, Vorurteile, Lügen, Behauptungen und in das Problem, zu einem Urteil zu kommen. Hier entstand meine poetisch-typografische Arbeit »ohne Irrtum kann niemand eine Aussage über uns machen«.

MH: Noch einmal zurück zur SF, die für dich ja viel mit den Begriffen »Zukunft« und »Visionen« zu tun hat. Hat es in deinem Leben eigentlich konkrete Situationen gegeben, die wirklich »unglaublich« und »fantastisch« für dich waren? Gemeint sind nicht die technischen Innovationen in deinen Romanen ab 1982, wie den »Crono-Prozessor«, die Firma »BioTec«, wie Lichtkonzepte, spezialisierte Mikroorganismen, die Giftmüll abbauen und Energie erzeugen oder wie Fußböden, die Bewegungsenergie von Passanten erfassen oder Fensterscheiben, die auf Sonnenlicht reagieren und sich automatisch abdunkeln oder das in Rechnern vollständig gespiegelte Bild der Realwelt – Visionen also, die sich zwischenzeitlich

erfüllt haben. Ich meine wirklich »Unglaubliches« jenseits von Wissenschaft und Technik, sagen wir Übersinnliches ...

MW: Ich bin kritisch, eher skeptisch, setze auf den wissenschaftlich bestätigten Nachweis für etwas und schließe Übersinnlich-Geisterhaftes aus. Dennoch kann ich von drei Ereignissen erzählen, die ich als völlig »unerklärbar« und »unglaublich« abgespeichert und unbefragt belassen habe.

Die erste Unglaublichkeit: In meinem ersten Roman »Syn-Code-7« habe ich 1982 die elektronische Musik von Klaus Schulze und auch dessen 1978 gegründetes Label »Innovative Communication«, kurz IC, beschrieben. Hier wurden Realität und Fiktion verschmolzen. Dann, zwei Jahre später holten mich Idee und Beschreibung ein, denn 1984 habe ich auf dem Label IC die erste Langspielplatte »Beam-Scape« mit eigener Musik unserer Formation Mergener & Weisser herausgegeben, 1985 erschien auf IC mit »Chip-Meditation« die erste LP der Formation »Software« und 1991 habe ich das Label zusammen mit Mark Sakautzky übernommen und in dieser Partnerschaft zur IC/DigIt Music GmbH umgewandelt, wurde also Mitinhaber. – Diese Transformation von der literarischen Beschreibung zur Umsetzung in Realität war für mich sehr überraschend.

Die zweite Unglaublichkeit: Es gibt das schriftliche Protokoll einer Session, das ich notiert hatte, um experimentell erwiesen festzuhalten, dass ein »Witchboard« nicht funktioniert. Weit gefehlt, das Gegenteil war der Fall. Es war der 13. Juli 1984 um 21:30 Uhr. Ein großformatiges Packpapier war über den Küchentisch eines befreundeten Ehepaars gespannt. Vier Jugendliche und ich waren beteiligt. Wir spekulierten über technische Neuerungen, über den Film »Star Wars« und über die Entwicklung der Raumfahrt. Die Jugendlichen im Alter um fünfzehn Jahre spielten hin und wieder mit Freunden ein Spiel, um ein Geisterwesen namens »Cleopatra« anzurufen und um Fragen auf gestellte Antworten zu bekommen. Ich lächelte, bezweifelte, forderte heraus.

Auf die Papierfläche wurde ein kleines Frühstücksbrett gestellt. Es hatte drei Bohrungen, durch die Bleistifte gesteckt waren. Zwei an den Ecken und eins in der Mitte der gegenüberliegenden Schmalseite. Auf dem Packpapier war ein Kreis gezogen und im Kreis waren das Alphabet sowie die Worte »ja« und »nein« eingetragen. Das Ganze wirkte gebastelt und war abgenutzt.

Folgendes geschah: Die Teilnehmer saßen um den Tisch herum. Das Brettchen stand in der Mitte des Kreises. Jeder der fünf Teilnehmer (auch ich) legte vorsichtig eine Hand auf das Brett. Dann wurde eine Frage gestellt und nach etlichem Zögern setzte sich das Brett tatsächlich in Bewegung. Als Anzeige galt die Stellung des einzelnen Bleistifts in der Mitte der Schmalseite des Brettes. Das Brett fuhr also zuerst zögerlich, dann immer sicherer werdend mit diesem Stift von Buchstabe zu Buchstabe. Meine linke Hand lag auf dem Brett. Mit der rechten Hand notierte ich jeden Buchstaben einzeln, den der Stift anlief. Die Kraft der Gruppe erzeugte die Bewegung und setzte die Buchstaben zusammen. Ich überprüfte die notierte Folge. Es ergaben sich tatsächlich Worte, es ergaben sich Sätze, es ergab sich sogar ein Sinn. Ich war verblüfft und dachte, einer der Teilnehmer würde das Brett durch gezielten Druck führen. Das war aber nicht möglich. Ich versuchte, durch gezielten Druck auf das Brett der Bewegung gegenzusteuern, es zu beeinflussen, es ging nicht. Unglaublich! Technisch war nichts zu machen.

Um die Jugendlichen nun doch irgendwie der Manipulation zu überführen, stellte ich die anspruchsvolle Frage »Was ist der Sinn des Lebens?«. Und nun folgt ein Ausschnitt zitiert aus meinem damaligen Protokoll. Die Antwort war exakt dieser Wortlaut: »Der Sinn des Lebens besteht in der Vervollkommnung der Form.« Frage: »Welche Form ist gemeint?« Antwort: »Die biologische Form.« Frage: »Ist der Mensch gemeint?« Antwort: »Ja, er stellt die einzige biologische Form dar.« Frage: »Und die Pflanzen und Tiere?« Antwort: »Gemeint sind hier nur die Formen bewussten Seins.« Dann erfolgte eine Pause und ohne Frage kam die Antwort: »Spinoza.« Frage: »Wer ist Spinoza?« »Einer, der das Programm in Fragmenten erkannte.« »Ist Spinoza ein Programmierer?« »Siebzehntes Jahrhundert.« »Also – Spinoza war kein Programmierer.« »Gott ist Erkenntnis ohne Bewusstsein.« Die Antwort war nicht verständlich. »Wer oder was ist Gott?« »Alles sein.« »Sag uns die Grundsätze des Spinoza.« »Natur gleich Gott.«

Es folgten auf verschiedene Fragen Antworten wie »Der Computer ist die logische Weiterentwicklung des Menschen!« und »Der Mensch ist ein einmaliges fehlgeschlagenes Experiment«.⁴

Keiner der Jugendlichen kannte Spinoza als bedeutenden Philosophen des 17. Jahrhunderts. Und eine mechanische Manipulation des Brettchens war auszuschließen. Ich selber habe nicht manipuliert, aber ich kannte Spinoza und dessen Rationalismus, demnach »Gott die unendliche, substanziell in ihren Eigenschaften konstante, einheitliche und ewige Substanz« ist. Spinoza verband in seinem Denken die Metaphysik mit Ethik und politischer Philosophie

und Erkenntnistheorie. Und ich hatte mich schon vor 1984 durch meinen Roman »DigIt« (Suhrkamp 1983) und durch die künstlerische Beratung der Forschergruppe »MapArt« an der Bremer Uni (Berechnung von Fraktalen mit DEC-Computern) mit dem Thema Computer auseinandergesetzt. Aber ich hatte keine der Antworten bewusst erzeugt, sondern war lediglich in sehr entspannter Stimmung.

Die dritte Unglaublichkeit erlebte ich dreizehn Jahre später. Auch dieses Erlebnis ist dokumentiert, diesmal durch ein Foto. Als ich im Mai 1997 auf Einladung eines Musikproduzenten in Israel war, hat man mir in der Altstadt von Jerusalem die Kirche vom heiligen Grab gezeigt. Dieser heiligste Ort des Christentums auf dem Golgathafelsen verbindet den Evangelien nach die Stelle der Kreuzigung mit dem Grab Christi. Vor der Kirche wollte ich ein Foto von meinen israelischen Gastgebern machen und lehnte mich an einen Kleinbus. Alle lachten und zeigten mit dem Finger auf den Bus. Ich drehte mich um und las die Aufschrift: »Michael Weiser, licensed Tour Guide«.⁵ Um dieses Erlebnis abzurunden, muss man wissen, dass mein Vater kurz vor meiner Geburt unseren ursprünglichen Familiennamen »Weiser« auf »Weisser« hatte ändern lassen.

MH: Was machst du heute im Jahr 2014?

MW: Mein aktueller Schwerpunkt liegt im Bereich der Kunst mit digitalen Medien. Ich experimentiere mit dem sogenannten »QR-Code« (das könnte auch ein Thema für die literarische SF sein). Immer öfter sieht man die schwarz-weißen Quadrate, in denen ein Pixelmuster rauscht. Mal größer in den Ecken von Plakaten, mal ganz klein auf Werbeprospekten, aber auch bei Artikeln in Zeitungen und innerhalb von werbenden Anzeigen jeder Art.

Es sind die sogenannten »QR-Codes«, die einen »quick response«, also eine schnelle Reaktion anbieten. Wer auf seinem Smartphone zum Beispiel die App »i-nigma« zur Verfügung hat, der aktiviert diese App, richtet seine Kamera auf den Code, scannt ihn und erhält blitzschnell das Ergebnis auf dem Display.

So kann ein Text auf dem Display erscheinen, eine Adresse, die gleich im Adressbuch des Anwenders abgelegt wird oder eine Telefonnummer, die das Smartphone selbstständig anwählt, ohne dass man noch Zahlen eingeben muss.

Oder es wird über die oft komplizierte URL eine Internetverbindung aufgebaut, die zusätzliche Informationen wie Texte, Bilder, Videos oder Audioinformationen bietet. All das funktioniert schnell, komfortabel und fehlerlos, soweit man eine Funkverbindung in mindestens 3G-Qualität oder einen WLAN-Zugang hat.

Zum Thema »Der QR-Code – seine Geschichte, Technik, Möglichkeiten, Grenzen, Gefahren und Visionen« arbeite ich gerade an einer Publikation, deren Erscheinen auch in dieser Reihe **Die|QR|Edition** geplant ist.

Soviel kann man sagen: Der QR-Code wird aus schwarzen Pixeln auf weißem Grund gebildet. Die Verteilung dieser Pixel im Quadrat erzeugt ein optisches Rauschen. Und das »Rauschen« als ästhetisches und akustisches Phänomen beschäftigt mich wiederum schon seit 1988, als ich im Auftrag der »ars electronica« die erste Festivalpublikation als Hardcoverbuch gestaltet habe. Als Titel für dieses Buch war ein Foto der »Nica« vorgesehen, die als Trophäe des Wettbewerbs »Meisterwerke der Computerkunst« in Form einer Statue vergeben wurde. Beim Scan dieses Fotos kollabierte das Programm und es entstand eine Datei »out of bounds«, als schwarz-weißes Pixelrauschen. Dieses Chaosmuster habe ich als Vorsatzpapier für das geplante Buch eingesetzt und auch im Folgejahr in einer Publikation über »Computerkultur – the Beauty of Bit and Byte« zu einem Festival in Bremen genutzt.

Dieses »Nica-Rauschen« hat mich immer zur Frage bewogen, welcher Sinn wohl darin verborgen sein mag. Und diese Frage stellte sich auch das SETI-Programm, bei dem es ab 1960 um »Search for Extraterrestrial Intelligence«, also um die Suche nach außerirdischer Intelligenz geht. Die SETI-Forschung basiert auf der These, dass außerirdische Kulturen im Weltall existieren und ähnliche Kommunikationssysteme und Nachrichtentechnologien nutzen wie wir auf der Erde. Das kosmische Rauschen des Weltalls wird innerhalb des weltweiten Projektes nach »sinnvollen« Signalen untersucht.

Was den QR-Code für mich so spannend macht, ist der Umstand, dass er ein scheinbar sinnloses Rauschen im Vordergrund mit einem dahinter liegenden, sinntragenden Inhalt verbindet. Die Idee dieses Buches basiert auf dieser besonderen Verbindung von Ästhetik und Funktion des QR, der meine drei Medien Bild, Klang und Wort erstmals vernetzt. Eine weitere Vision meiner literarischen SF hat sich damit erfüllt.

MH: Was ist SF heute für dich?

MW: Ich gebe dazu ein ganz aktuelles, konkretes und anschauliches Beispiel. Im Winter dieses Jahres 2014 ist in der Galerie Mitte in Bremen eine Ausstellung geplant, die auf einem Konzept von mir basiert.

Zusammen mit der Künstlerin Gertrud Schleising werde ich einen Galerie-Raum gestalten. Meine Kollegin entfaltet ihre gemalte und collagierte Bildwelt auf der rechten Seite des Raumes, ich entfalte meine QR-Codes auf der linken Seite. Auf der Stirnseite des langgestreckten Raumes gegenüber dem Eingang treffen unsere Welten aufeinander, mischen sich und verschmelzen. Der Begriff »Stirnseite« gibt den Hinweis, das wir uns als Besucher im Modell eines Gehirns befinden.

Jeder von uns schreibt in seiner Diktion einen Text. Die beiden Texte bilden die Vorder- und Rückseite eines Blattes A4 als Ausstellungs-Information. Mein Text lautet:

neuronen::gewitter

Über die unstillbare Sehnsucht aller Wesen, in ihrer Welt doch einzig und geliebt zu sein.
Gertrud Schleising & Michael Weisser zur Schönheit von analogen und digitalen Identitäten.

Was sehe ich?

Ansichten in Vielfalt - Formen und Farben auf dem Zustand Weiß.

Links - eine klare Abfolge von Bildern.

Rechts - ein flirrendes Feld aus Objekten.

Links - Ordnung, Geometrie und Variationen des Quadrats.

Rechts - Chaos, Vegetation und Fülle der Formate.

Dazwischen spricht das „ich“ von seinen Freuden, Sorgen und Visionen.

Was fühle ich?

Der Raum ist energetisch geladen, gestaltet in zwei Handschriften.

Kontrast als Zufall oder Absicht.

Botschaften von zwei Identitäten – zwei Menschen – Mann und Frau?

Was erkenne ich?

Ein Raum - mittig geteilt - zwei individuelle Stile.

Dazwischen Worte als steter Versuch von Äußerung und Kontakt zwischen ich und du und dem wir.

Was interpretiere ich?

Vielleicht ein Modell, ein Versuch, die Welt zu verstehen.

Viele Einzelne in einer Familie, einer Ordnung, einer Klasse.

Hier: Zwei Zeichenwelten - sich gegenüber - wie zwei Hirnhälften.

Jede ist eigen, sie nehmen sich wahr und sprechen miteinander.

Und die Beiden im Raum sprechen mit mir.

Links - der Ort, in dem rationale, sprachliche, analytische, zeitlich lineare und logische Prozesse verarbeitet werden. Nur das?

Rechts – die Fähigkeit, ganzheitlich, bildhaft, musisch, kreativ, intuitiv, räumlich, emotional und körperorientiert wahrzunehmen. Nur das?

Nicht nur das, sondern in steter Bewegung wie ein Elektronen-Meer!

Jeder hat seine Botschaft - verschlüsselt - analog und digital.

Aber was liegt hinter dem, was wir im Vordergrund sehen?

Bekanntes? Fremdes? Ein Irrtum?

Das könnte ein Text in einer SF-Anthologie sein. Soweit zur Frage, was SF heute für mich ist. SF war, ist und bleibt für mich meine eigene Bewegung in den offenen Raum hinein, auf der zeitlich begrenzten Suche nach dessen Grenzen. Die Bewegung ist nicht hastig, aber sie ist beharrlich wie ein Photonenantrieb. Diese Bewegung ist eine mögliche Art zu leben, es ist meine Art zu leben. Dieses Leben kondensiert auf der Grenze von analog und digital zu den Projekten, an denen ich arbeite.

Wenn ich diese Bewegung mit einem irdischen Bild beschreibe, dann kann man so eine Form von Leben als einen Surf über stets neue Wellenberge beschreiben. Die Dynamik, die bei der Abfahrt des einen Berges erreicht wird, lässt die Spitze des nächsten Berges erreichen, man blickt sich um, eine neue Welle desselben Meeres kommt und man erklimmt sie, und wieder gleitet man mit der Welle voran.

Dieser Prozess ist nach meiner heutigen Sicht das, was im Horizont zwischen Wasser und Himmel liegt. Es ist das, was ich als Kind auf dem Seedeich in Cuxhaven immer gesehen, aber damals noch nicht erkannt habe!

Anmerkungen:

1) Zitiert aus einem Brief von Michael Weisser an Herbert W. Franke zu dessen 80stem Geburtstag am 14.5.2006, in: »Dea Alba, eine phantastisch klingende Geschichte von Herbert W. Franke und Michael Weisser mit Computermusik von Software (Mergener & Weisser)«.

Ersterscheinung in der »Phantastischen Bibliothek« Suhrkamp, Frankfurt/Main 1988.
Neuaufgabe der Erzählung mit QR-Code »Dea Alba«, ergänzt durch den Brief 2006 von
Weisser an Franke, wird 2016 im Verlag *p.machinery* Michael Haitel, Murnau am Staffelsee,
erscheinen.

2) Zitiert nach Wikipedia 2/2014: »Aufgrund persönlicher Umstände gab Klaus Schulze die
Leitung von IC im Jahr 1983 an Mark Sakautzky ab, der das IC-Management in Australien
leitete. Unter Mark Sakautzky erschien 1984 mit der LP *Beam-Scape* das Erstwerk der
Formation Mergener & Weisser und 1985 begann mit der LP *Chip-Meditation* die Ära der
Formation Software, die ausdrücklich auf das damals neue Thema Computer-Kultur setzte. -
1985 übernahm Michael Weisser die Funktion des Creative Directors bei IC, entwickelte in
Zusammenarbeit mit seinem Partner Sakautzky alle folgenden Produktdesigns und
strategischen Allianzen mit Markenfirmen, um neue Vertriebswege für die Musik des Labels
zu erschließen. 1990 wurde die Millionenumsatzgrenze überschritten und Sakautzky/Weisser
gründeten die IC/DigIt Music GmbH. 1994 verkaufte Sakautzky seine Anteile an die Pallas
Group und Weisser leitete IC über die Dauer von acht Jahren lang allein, bis auch er 2002
seine Anteile an die Pallas verkaufte. Der gesamte CD-Bestand des Labels wurde 2002
vernichtet.«

3) Sonntag, 26. September 1982, 10–18 Uhr im ORF-Landesstudio Oberösterreich,
Publikumsstudio »WORLD-SF-GENERAL MEETING«; Statement in der
Publikumsdiskussion um 15:30 Uhr von Michael Weisser zur Konfrontation mit dem
Unbekannten. Der komplette Redetext ist in dieser Publikation veröffentlicht.

4) Protokoll »Testsituation: Realität, Kollektive Artikulation«, Freitag 13. Juli 1984, 21:30
Uhr, 7seitiges Schreibmaschinenmanuskript im Staatsarchiv Bremen.

5) Siehe das Gespräch mit der Hamburger TV-Redakteurin Viktoria Urmersbach im Herbst
2012, als Text veröffentlicht in: Fricker/Weisser, *DER Weg. DIE Sicht, DAS Sehnen. Über
die Schönheit von Reise und Abenteuer*. Publikation zur gleichnamigen Ausstellung von
Michael Weisser im Syker Vorwerk – Zentrum für zeitgenössische Kunst, Syke, 2013, Seiten
76–79.

Die Funktion des QR-Codes

Um QR-Codes lesen zu können bedarf es eines Smartphones oder eines Tablets mit einer
App (Applikation) wie den kostenfreien Reader *i-nigma*, den man vom Store für Android,
Windows oder Mac herunterladen kann.

Den vollständigen QR-Code mit der App scannen und das dahinter liegende Ereignis
erleben.

Zum optimalen Klanggenuss am besten Kopfhörer benutzen oder das Smartphone direkt oder via Bluetooth mit einer Dockingstation für die Raumbeschallung verbinden. Die App i-nigma hat sich nach vielen Test als ungeschlagen leistungsfähig erwiesen! Zu empfehlen sind alternativ die ebenfalls kostenfreien Reader-Apps Optiscan und Qrafter. Notwendig zum Lesen der Codes und zum Link zu den Web-Ereignissen, die hinter den Codes stehen, ist eine stabile Verbindung mindestens zu einem 3G- (oder 4G/LTE) Mobilfunknetz oder zu einem W-LAN Anschluss.

Die WhitePaperCollection

Die „WhitePaperCollection“ veröffentlicht Interviews und Dialoge von Michael Weisser mit Personen aus Kunst, Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik.

Die Themen behandeln Kreativität und Innovation, gesellschaftlichen Wandel und die neue digitale Welt, Chaos und Ordnung, Lebensgestaltung, Sehnsucht und Motivation, Feng Shui, elektronische Musik, Science Fiction, Neugier, Glauben, Wissen, Werte, Vision und Zukunft sowie das Streben nach einem erfüllten Leben.

Zugrunde liegt eine erste Print-Publikation „neugierig:denken!“, die auf rund 380 Seiten Interviews und Dialoge in einem neuen Medium, dem QR-HybridBuch, veröffentlicht. Die „WhitePaperCollection“ bietet parallel in Form von ePapers einzelne Interviews und Dialoge zum Lesen, die bei einem Umfang von jeweils 20-30 Seiten dem Leser eine übersichtliche Handhabung in elektronischer Form bieten.

Auf dem Cover und im Innenteil der ePaper sind QR-Codes veröffentlicht, die man mit dem Smartphone oder dem Tablet und einer kostenlosen App wie inigma, Qrafter oder Optiscan lesen kann. Auf diese Weise wird man mit dem Internet verbunden und gelangt dort auf ein jeweils spezifisches „Erlebnis“ in Form eines künstlerischen Videos, einer Musikkomposition, einer rezitierten Poesie... etc.

Liste der WhitePaperCollection

Edit_01_2016 – Interview

Antje Hinz

ARD-Kulturjournalistin, Medienproduzentin, Verlegerin

Themen: Kreativität, Kunst, Wirtschaft, Innovation, Werte

QR - YouTube-Video: „SehnSucht als WehMut“ – 5:30

ASIN: B01MYRTSLO

ISBN: 978-3-7396-8463-5

Inhalt: Die Wissensdesignerin, Wissenschaftsjournalistin, Medienproduzentin, Verlegerin, Moderatorin, Speakerin und Expertin der Kultur- und Kreativbranche befragt Kreativität, Kunst, Wirtschaft, Innovation und Werte.

*

Edit_02_2016 – Interview

Prof. Dr. Herbert W. Franke

Physiker, Höhlenforscher, Pionier der Computergrafik, Literat

Themen: Kybernetik, Zukunft, Kunst, Ästhetik, Literatur, Innovation

QR - YouTube-Video: “Schweben” – 4:00

Musik: SOFTWARE (Mergener/Weisser) „Solar Winds“

ASIN: B01N57G182

ISBN: 978-3-7396-8464-2

Inhalt: Herbert W. Franke spannt als Physiker, SF-Literat und Computergrafiker den großen Bogen zwischen Naturwissenschaft und Geisteswissenschaft. Das Gespräch gibt einen umfassenden Einblick in Werden und Wirken von Franke und erörtert Hintergründe für seine Motivation und für die besondere Bedeutung, die Ästhetik und Kunst in seinem Leben einnehmen.

*

Edit_03_2016 – Dialog

Mechthild von Veltheim

Domina des Klosters St. Marienberg

Themen: Reformation, Paramentik, digitale Zukunft, Glaube, Wissen und das Forschungsprojekt QR-Parament für das Kloster St. Marienberg

QR - Musik „PieJesu - Glaube durch Liebe in Hoffnung“

ASIN: B01N6A6GVS

ISBN: 978-3-7396-8479-6

Inhalt: Mechthild von Veltheim ist Domina des Klosters St. Marienberg in Helmstedt. Zugleich leitet sie die Paramentenwerkstatt des Klosters und prägt damit eine der ältesten Manufakturen der evangelisch-lutherischen Kirche in Deutschland, die sich mit dem textilen Handwerk zur Ausstattung von Kirche und Liturgie beschäftigt. Der Dialog behandelt Fragen zur Reformation, zur Paramentik, zur digitalen Zukunft der Kirche und zum Verhältnis von Glauben und Wissen.

*

Edit_04_2016 – Dialog

Robert Kessler

Kinetic SocialArt Künstler, Kreativ-Pilot

Themen: Die Kunst der Mechanik, Erinnern und Gedenken, Erfüllung finden

QR - „Atem“ – 1:10, Poesie: Michael Weisser, Rezitation: Gabriele Möller-Lukasz

ASIN: B01MYTG3D6

ISBN: 978-3-7396-8480-2

Inhalt: Robert Kessler ist ein ungewöhnlicher Künstler, denn seine Visionen reichen über die eigenen ästhetischen Fragestellungen hinaus. Er nimmt Teil am Schicksal von Menschen und er möchte diesem Schicksal Orte für Erinnerung setzen.

Die Mechanik ist sein Mittel, komplexe Beziehungen und Wechselwirkungen für Betrachter anschaulich und erlebbar zu machen.

Das Interview beleuchtet hinter dem Künstler den Menschen Robert Kessler, seine Geschichte, seine Prägungen, seine Nöte und seine Motivation KUNST zu machen.

*

Edit_05_2016 – Essay

Michael Weisser

Medienkünstler, Autor

Themen: Smarty als AlterEgo, Digitale Assistenten, Der QR als träges Interface

QR - Rezitation „VoiceBit“ – 1:13, Poesie Michael Weisser, Rezitation Horst Breiter

ASIN: B01N9AXT93

ISBN: 978-3-7396-8481-9

Inhalt: Was machen wir mit unserem Smartphone? Oder besser gefragt: Was macht das Smartphone zunehmend mit uns?

Ist das Handy mein nach außen gestülptes Gehirn? Mein Assistent? Mein Freund? Meine Geliebte?

Dieser Essay gibt Informationen und Anregungen zum Nachdenken über ein hoch brisantes Thema, das jeden Menschen hier und heute betrifft! Der Text ist ALLEN gewidmet, die das Handy nicht mehr aus der Hand legen können, weil es bereits zum festen Teil ihrer Identität geworden ist.

*

Edit_06_2016 - Interview

Thomas Hammerl

Musikjournalist, Autor, Tour-Promotion

Themen: ComputerMusic, Kreativität, Crossmediale Projekte

QR - „Dea Alba Part I.“ – 20:12, „Dea-Alba Part II.“ – 20:45, Computermusik von SOFTWARE (Mergener/Weisser)

ASIN: B01MSSG5H4

ISBN: 978-3-7396-8482-6

Inhalt: Dieses Interview beschreibt erstmals die Geschichte der deutschen Musikformation SOFTWARE, die in den 1980er und 1990er Jahren die Medien Musik, Literatur und Kunst auf kreative Weise vernetzt hat.

Die Tonträger der Formation SOFTWARE erschienen ab 1984 auf dem Kultlabel IC / Innovative Communication, das vom Elektroniksolisten Klaus Schulze gegründet wurde und darauf mit IDEAL die Neue Deutsche Welle begründet hat. Das Gespräch des Musikjournalisten Thomas Hammerl mit dem SOFTWARE-Mastermind Michael Weisser thematisiert Phänomene wie elektronische Musik, kreative Computer, Science Fiction, vernetzte Medien, Visionen und neue Formen der Kommunikation.

*

Edit_07_2016 – Interview

Dr. Dietrich Diederichs-Gottschalk

Pastor a.D., Kunsthistoriker, Querdenker

Themen: Glauben und Wissen, Querdenken, Motivation

QR - Musik „FireFly-Bouquet“ – 4:46, SOFTWARE (Mergener/Weisser)

ASIN: B01NBD76RU

ISBN: 978-3-7396-8483-3

Inhalt: Liegen Glauben und Wissen im Widerspruch zueinander? Oder suchen beide die gleiche Orientierung und Erkenntnis im Chaos der Welt?

Das Interview mit dem Pastor a.D. und Kunsthistoriker Dr. Dederichs-Gottschalk verbindet Engagement mit Neugier, mit Liebe an der Formulierung und mit profundem Wissen.

Gottschalk ist im wahren Sinn des Wortes ein Schalk, ein Querdenker, ein Belesener, ein Ungewöhnlicher! Seine kunsthistorische Passion gilt Schriftbildern in Kirchen und der durchaus spannenden Geschichte einer der schönsten Arp Schnitger Orgeln in der zauberhaften Dorfkirche des norddeutschen Ortes Cappel.

*

Edit_08_2016 – Dialog

Criz Wagner

Mystery-Literat, Informatiker

Themen: eBook, kreative Orte, Visionen und Science Fiction, Inspiration und Logik.

QR – Lyrics Michael Weisser (A whispering voice...)

ASIN: B01N479Z7I

ISBN: 978-3-7396-8484-0

Inhalt: Wie bringt ein studierter Informatiker sein logisches Denken in Konsens mit Mystery-Themen. Hier ist Chriz Wagner, ein fantasievoller Schreiber im Gespräch über sich selbst und seine spezielle Methode Ideen zu entwickeln und seine Ideenfindung durch die Besonderheit von Orten zu stimulieren. Überraschung!

*

Edit_09_2016 – Dialog

Prof. Dr. habil Dr. h.c. Horst-Günter Rubahn

Leiter des Instituts für Nanotechnologie, Leiter Alsion-Campus

Themen: Quantenphysik, Kunst, Widersprüche, Wissenschaft, Identität

QR - Info „free your visions!“ Eine multimediale Installation auf dem Alsion-Campus

ASIN: B01NACI7R7

ISBN: 978-3-7396-8485-7

Inhalt: Was verbindet einen Nanospezialisten mit der Science Fiction? Was einen forschenden und lehrenden Physiker mit der Kunst? Prof. Rubahn ist nicht nur Leiter des renommierten Mads-Clausen Instituts für Nanotechnologie an der Süddänischen Universität, er ist auch Leiter des Alsion-Centers, eines Architekturkomplexes, in dem gelehrt, gelernt, geforscht und angewandt wird.

Auf dem Alsion-Campus an der Ostsee wächst und blüht High-Tech-Kreativität. Der e-Mail-Dialog zwischen dem Naturwissenschaftler Rubahn und Künstler Weisser behandelt die spannende Frage, ob und wie sich wissenschaftliche Kreativität durch eine besondere Form von Kunst stimulieren lässt. Spannend!

Philosophische Fragen zu gesellschaftlichen Werten, ästhetischen Methoden, künstlerischen Visionen geben vielfältige Anregungen zum Weiterdenken!

*

Edit_10_2016 – Dialog

Imke Rust

Künstlerin in Namibia

Themen: African-Vibe, Kunst, Konsum, Kolonialismus, Schuld und Erinnerung.

QR - Prof. Eberhard Kulenkampff spricht über „Namibia. Das Land“ 8:12

ASIN: B01MYT24TD

ISBN: 978-3-7396-8486-4

Inhalt: Imke Rust ist deutschstämmige Künstlerin in Namibia (Afrika). Sie beschreibt die Schwierigkeit, ihre Wurzeln zwischen Namibia und Deutschland zu finden.

Der Dialog verdeutlicht die Besonderheit ihrer Situation, die ihren Ausdruck in ihrer Kunst findet, die afrikanische Elemente mit europäischen Ausdrucksformen verschmilzt.

*

Edit_11_2017 - Interview

Dr. Arie Hartog

Museumsleiter

Themen: Über den Wert der Kunst, Vielfalt, Farbigekeit, Qualität, Entfaltung und Bildung

QR - „ChrisanthemumBeauty“, Software-Music, 5:21

Inhalt: Der Leiter des Bildhauermuseums Gerhard-Marcks-Haus in Bremen ist nicht nur anerkannter Kunst-Experte sondern auch engagierter Vertreter einer Öffnung der Museen in die moderne Stadtgesellschaft und plädiert dafür, Kunst mit frischen Ideen aus dem Würgegriff der öffentlichen Förderung zu befreien.

*

Edit_12_2017 - Dialog

Klaus Michael Heinze

Kanzler der University of Applied Sciences Kiel

Themen: Der Kunst-Campus in Kiel, DenkBänke, Information, Irritation, Inspiration.

QR - „Sound-KeniaPercussion“ 9:43

Inhalt: Klaus Michael Heinze ist nicht nur Kanzler einer Hochschule sondern zugleich Initiator des Kunst-Campus. Die Idee, vielfältige Formen von Gegenwartskunst auf dem Gelände der University of Applied Sciences in Kiel und in zahlreichen Innenräumen als ein Gesamtwerk zu positionieren ist in dieser Konsequenz sicher bundesweit einmalig und könnte zur Nachahmung anregen.

Edit_13_2017 - Interview

Dr. Rainer Bessling

Kulturkritiker

Themen: Künstler und Unternehmer, non-lineares Denken, wache Toleranz und Neugier

QR - „Sound-AiKiDo-Doyo in Tokio“ 2:35

Inhalt: Dr. Bessling ist bekannt als Kulturredakteur, Kunstkritiker und Mitglied zahlreicher Jurys. Seine Artikel, Essays und Reden sind durchdacht, wohl formuliert und gehen in die Tiefe des jeweiligen Themas. In diesem Interview ist er nicht der Fragende sondern ausnahmsweise der Befragte.

*

Edit_14_2017 - Interview

Joachim Alpers und Michael Haitel

Spezialisten für SF-Literatur

Themen: Science-Fiction, Ideen für die Zukunft, Utopien und Visionen.

QR - „ImWeissenRauschen“ Prosa von Michael Weisser, rezitiert von Peter Kaempfe
15:50

Inhalt: Hans Joachim Alpers war deutscher Verleger und Schriftsteller, der unter zahlreichen Pseudonymen SF- und Fantasy-Romane verfasste. Als Verleger des Quaber Merkur, Herausgeber zahlreicher SF-Anthologien und Chefredakteur der SF-Times zählte er zu den profunden Kennern des Genres.

Michael Haitel ist IT-Spezialist und ambitionierter Verleger von SF- und Fantasy-Literatur. Sein Verlag p.machinery engagiert sich für Primär- und Sekundärliteratur.

Im Abstand von 33 Jahren haben beide den SF- Autor Michael Weisser interviewt.

*

Edit_15_2017 - Interview

Sylvia Pavenstedt

Modeschöpferin

Themen: Mode, Trends, Ideen, Kunst, Der Weltschal, Made auf Veddel in Hamburg.

QR - Poesie „Sie“ 2:53, Poem von Michael Weisser, rezitiert von Gabriele Möller-Lukasz

Inhalt: Sylvia Pavenstedt ist Modeschöpferin in Hamburg. Ab 2015 gilt ihr Engagement der Förderung von Integrationsprojekten wie „Made auf Veddel“ und dem „Weltschal“.

*

Edit_16_2017 - Dialog

Ann-Helena Schlüter

Konzert-Pianistin, Dozentin, Poetin

Themen: Inspiration und Kreativität, Musik und Poesie, Johann Sebastian Bach.

QR - SMS-Return „Was willst Du wirklich? Sag es mir!“

Inhalt: Ann-Helena Schlüter ist ambitionierte Musikerin und Poetin mit ausdrücklicher Begeisterung für Johann Sebastian Bach. Der Gedankenaustausch gibt einen authentischen Eindruck von den Hintergründen ihr Engagement.

*

Edit_17_2017 - Essay

Michael Weisser

interviewt von Michael Haitel

Themen: QR-Codes, Identität und digitale Spezies, i:Codes

QR - Blog von Die|QR|Edition in Murnau am Staffelsee

Inhalt: Warum und inwieweit werden schwarz/weiße QR-Codes zu originellen Kunstformen, die ein Eigenleben entfalten und als neue, digitale Spezies in den Lebensalltag der Menschen dringen. 10 Jahre lang bereits erforscht „Das-QR-Lab“ den 2D-Code als Metazeichen des 21. Jahrhunderts. Wächst eine bislang unentdeckte Bedrohung der Welt heran? Oder wollen die „i:Codes“ unser Leben in kreativer Weise bereichern?

*

Edit_18_2017 - Interview

Dirk C. Fleck

Buchautor, Journalist, Öko-Visionär

Themen: Ökozid und Menschheitsmord, Literarische Hochrechnungen, Zukunftsentwürfe.

QR - „Red Comets“ 5:05, Computermusik von SOFTWARE (Mergener/Weisser)

Inhalt: Sein Thema ist die Ökologie und seine Intention ist durchaus politisch. In seinen Romanen beschreibt Dirk C. Fleck beklemmende Zukunftsvisionen um einfühlsam auszumalen, wie sich die Welt entwickeln wird. Im August 2012 erschien sein Buch *Die vierte Macht* bei Hoffmann und Campe, das Interviews mit 25 deutschen Spitzenjournalisten enthält, die zu ihrer Verantwortung in einer Welt, die sich scheinbar gewissenlos selbst zerstört, befragt wurden. 2014 legte der Verlag p.machinery den Roman „GO! Die Ökodiktatur“ wieder auf. Dieses Werk erschien bereits 1993 und wurde 1994 mit dem Deutschen Science Fiction Preis ausgezeichnet. Das Interview gibt Einblick, was den Autor bewegt und wie er die bedrohliche Entwicklung des Planeten Erde einschätzt.

*

Edit_19_2017 - Interview

Anneke Ter Veen

Reporterin, Moderatorin, Produzentin

Themen: let's talk together, Neugier, Werte, Respekt, Die Kraft von Fragen und Antworten

QR - Vimeo-Video, „Manni Laudenbach - mit 1,30 Meter durch die große Welt“ „Budder bei die Fische - Der Ter Veen Talk“

Inhalt: Anneke Ter Veen ist von Beruf und Berufung aus neugierig. Ihre Welt sind die Fragen und sie sucht beharrlich nach Antworten. Ihre Werte sind Wertschätzung, Ehrlichkeit, Integrität, Zuverlässigkeit, Verbindlichkeit, Freude, Lachen und Liebe!

Mit diesem Arsenal an Qualitäten und einer sympathischen Spur Keckheit begegnet sie unerschrocken ihren Mitmenschen aus dem Lebensalltag und sucht nach Geschichten, Schicksalen und Erfolgen hinter dem ersten Eindruck.

Die Edition wird fortgeführt...

Die Funktion des QR-Codes

Um QR-Codes lesen zu können bedarf es eines Smartphones oder eines Tablets mit einer App (Applikation) wie den kostenfreien Reader i-nigma, den man vom Store für Android, Windows oder Mac herunterladen kann.

Den vollständigen QR-Code mit der App scannen und das dahinter liegende Ereignis erleben. Zum optimalen Klanggenuss am besten Kopfhörer benutzen oder das Smartphone direkt oder via Bluetooth mit einer Dockingstation für die Raumbeschallung verbinden.

Die App i-nigma hat sich nach vielen Test als ungeschlagen leistungsfähig erwiesen! Zu empfehlen sind alternativ die ebenfalls kostenfreien Reader-Apps Optiscan und Qrafter.

Notwendig zum Lesen der Codes und zum Link zu den Web-Ereignissen, die hinter den Codes stehen, ist eine stabile Verbindung mindestens zu einem 3G- (oder 4G/LTE) Mobilfunknetz oder zu einem W-LAN Anschluss.

Das QR-Hybridbuch

**Die Entwicklung des Hybridbuches
bei Die|QR|Edition in Murnau am Staffelsee**

Das Langzeit-Projekt »i:Codes« –

eine ästhetische Feldforschung von Michael Weisser

von Michael Haitel (IT-Spezialist und Verleger)

1983 entwickelte der Künstler und Literat Michael Weisser im »*Lesebuch der Deutschen Science Fiction*« die Vision, Literatur mit rezitierter Poesie und Musik erstmals als »Musik-Kassettenbuch« zu verbinden.

1988 erschien dieses neue Medium unter dem Titel »*DeaAlba*« in der Phantastischen Bibliothek des Suhrkamp Verlages. Angeregt von der elektronischen Musik der Formation »Software« schrieben die Autoren Herbert W. Franke und Michael Weisser eine SF-Story über die Begegnung mit fremdem Leben.

Gut 25 Jahre später wird mit der Verbindung von analogem Buch und digitalem Internet wiederum ein neues Medium geschaffen.

Im Januar 2014 gab das Präsidium der Fachhochschule Kiel das Booklet »*Michael Weisser – i:Codes – Über Schönheit und Originalität digitaler Identitäten*«, heraus, das die erste QR-Installation »33!Denk!Bänke!« auf dem Campus in Kiel vorstellt. Dieses Werk beschäftigt sich mit dem Thema »Über die unstillbare Sehnsucht aller Wesen, in ihrer Welt doch einzig und geliebt zu sein«.

Im Frühjahr 2014 gründete der Verlag *p.machinery* auf der Basis dieser Ideen als Imprint »Die|QR|Edition« und brachte als Erstausgabe das Werk »*Im Tanz der Neuronen*« heraus. Dieser Medienhybrid verbindet eine Anthologie visionär-literarischer Texte von Michael Weisser mit künstlerisch gestalteten QR-Codes, die zu kosmischer Musik der Musikformation »Software« (Mergener/Weisser) verlinken.

Im Herbst 2014 folgte das Buch »*Im Sog des Strudels der Worte*« als Sammlung poetischer Texte von Michael Weisser. Die Codes verbinden den Nutzer mit Rezitationen verschiedener Schauspieler sowie mit assoziativen Musikkompositionen der vom Autor produzierten Worldmusic von G.E.N.E.

Die Herausgabe der Hybridbücher mit gestalteten QR-Codes, die Weisser »i:Codes« nennt, entwickelte sich in einem Arbeitsfeld von Ausstellungen und Installationen auf dem Campus

und im Kulturbunker-D der Fachhochschule in Kiel, im Cuxhavener Kunstverein, auf dem Alision-Campus der Universität Dänemark in Sønderborg und in der galerie-mitte Bremen.

Im Frühjahr 2015 verlegte »Die|QR|Edition« das dritte Buch unter dem Titel *»IrrSinn! – Die Einladung zu einer durchaus riskanten Reise in den unergründlichen Kosmos zwischen Himmel und Hölle von YouTube«*. In diesem Werk stellt der Autor Weisser 99 YouTubeVideos vor. Der Link zu den außergewöhnlichen Filmen wird wiederum über gestaltete QR-Codes hergestellt.

Eine kontrastreiche Ergänzung erfährt dieser tiefe Einblick in die Abgründe menschlicher Obsessionen zwischen Neugier, Selbstdarstellung und Grenzerfahrung durch gehaltvolle Statements zu Kunst und Leben.

Diese Statements von Studierenden im Fachbereich Kunst der Universität Erfurt entnahm Weisser seinem Seminar *»Wie ein Kunstprojekt entsteht – Idee, Konzept, Management, Dokumentation und Evaluation«*, in dem er im SS2014 u.a. seine kreativen Interventionen mit i:Codes vorstellte.

Im Herbst 2015 erschien das Standardwerk zum QR-Code, das sich eingehend mit dem neuen, digitalen Zeichen des 21. Jahrhunderts auseinandersetzt: *»Der|QR|Code – Hintergründe & Visionen«*. In diesem Fach-Buch geht es in 308 Seiten und zahlreichen Abbildungen um die Technik und Funktion des QR sowie um seine Ästhetik, seine Vielfalt und seine Identität. In einem Beitrag schlägt der Autor Weisser vor, dass die Literatur das Thema *»Digitale Welt und ihre neuen Wesen«* aufgreift und literarische Visionen zum *»i:Code«* als Spezies entwickelt.

Die|QR|Edition | p.machinery Michael Haitel
Ammergauer Str. 11 | 82418 Murnau am Staffelsee
michael@haitel.de

*

„neugierig:denken!“ - Interviews und Dialoge zum künstlerisch-kreativen und non-linearen Denken mit Persönlichkeiten aus Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik.

Die|QR|Edition – Edition 05, Murnau am Staffelsee 2016

210 × 210 mm, 65 Abbildungen, 384 Seiten.

Softcover: ISBN 978 3 95765 070 2 - EUR 27,90

Hardcover: ISBN 978 3 95765 071 9 - EUR 39,90

Braucht die Welt der Zukunft

eine neue Methode des Denkens?

Globalisierung und Vernetzung im Überall-und-Jetzt schaffen explosionsartig-exponentielle Veränderungen - viele haben sich zum Nachteil der Menschheit ausgewirkt. Dringend erforderlich sind Kreativität, Innovation und sinnstiftende Antworten auf die Fragen: Wie denken wir? Wohin gehen wir? Was wollen wir?'

*

„Der|QR|Code – Hintergründe & Visionen“

Beschreibung, Geschichte, Technik, Nutzung, Gefahren, Grenzen, Visionen und Ästhetik der »schnellen Antwort« im 21. Jahrhundert.

Die|QR|Edition – Edition 04, Murnau am Staffelsee 2015

210 × 210 mm, 200 Abbildungen s/w u. farbig), 308 Seiten.

Softcover: ISBN 978 3 95765 027 6 – EUR 22,90

Hardcover: ISBN 978 3 95765 028 3 – EUR 36,90

»Auf der Suche nach der Geschichte und den Geheimnissen hinter dem QR-Code hat Michael Weisser nach langer Forschung und vielen Diskussionen diese Publikation erarbeitet, die man zu Recht als DAS Standardwerk zum QR-Code bezeichnen kann.« *Michael Haitel – Verleger*

*

„IrrSinn!“

Die Einladung zu einer durchaus riskanten Reise in den unergründlichen Kosmos zwischen Himmel und Hölle von YouTube.

Die|QR|Edition – Edit 03, Murnau am Staffelsee 2015

210x210 mm, 276 Seiten, 100 QR-Codes

Softcover: ISBN 978 3 95765 025 2 - EUR 18,90

Hardcover: ISBN 978 3 95765 026 9 - EUR 35,90

2015 gibt es zwei Jubiläen, denen dieses QR-HybridBuch gewidmet ist:

Am 15. Februar 2005 wurde YouTube gegründet und ist heute, nach 10 Jahren, zum weltgrößten Videoportal angewachsen.

Am 23. April 1995 rief die UNESCO den Welttag des Buches aus, der sich heute im 20. Jahr, als Feiertag für die Kultur des geschriebenen Wortes engagiert.

*

„Im Sog des Strudels der Worte“

Visuelle und akustische Poesie

Die|QR|Edition – Edit 02, Murnau am Staffelsee 2014

210 × 210 mm, 180 Seiten, 50 QR-Codes (39 in Farbe)

Softcover, ISBN 978 3 95765 012 2, EUR 18,90

Hardcover, ISBN 978 3 95765 013 9, EUR 35,90

Mit einem Text des Kunstkritikers Dr. Rainer Beßling über „Die i:Codes des Michael Weisser – oder: Wenn der sichtbare Vordergrund eine unsichtbaren Hintergrund bietet.“ Und einem Text des Autors „In eigener Sache: Was worte mit mir gemacht haben – und was ich mit Worten gemacht habe.“

*

"Im Tanz der Neuronen"

Visionäre Texte und kosmische Klänge

Die|QR|Edition, Edition 01, Murnau am Staffelsee 2014

Broschur, 210x210mm, 176 Seiten, 20 QR-Codes

ISBN 978 3 942533 98 0 (16,90 €)

Eine Sammlung visionärer Texte von Michael Weisser aus den 80er Jahren, verlegt bei Suhrkamp, Heyne, Goldmann, Corian. Mit einer Einleitung von Prof. Dr. Herbert W. Franke, sowie einem Gespräch zwischen Hans Joachim Alpers und Michael Weisser aus dem Jahr 1984, sowie einen Gespräch zwischen Michael Haitel und Michael Weisser aus dem Jahr 2014. Die abgebildeten i:Codes führen zu kosmischen Klängen der Musikformation Software (Mergener/Weisser).

Links

www.MikeWeisser.de
Kunstprojekte

www.QR-Lab.de
QR-Coding

www.dieQRedition.pmachinery.de
Website des Print-Verlags